










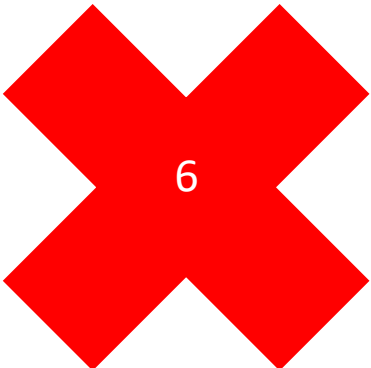


Metodický list č. 9

Název aktivity	Piraňa piškvorcky
Cílové kompetence RVP	Procvičování logického myšlení a strategie.
Dílčí kompetence MŠ/ Tematický celek ZŠ	Logické úlohy
Doporučený věk dětí MŠ/Doporučený ročník ZŠ	6. - 9. ročník ZŠ
Časová dotace	2 minuty jedna hra
Edukační cíl	Schopnost logického uvažování
Organizační forma	Hra pro dvojice
Stručný popis aktivity	Hráči postupně doplňují své symboly do pole 3 × 3. Nejde o klasické piškvorcky, symboly mají různé velikosti a větším symbolem lze menší přepsat.
Pomůcky	Hrací pole 3 × 3, symboly pro oba hráče
Motivace	
Diferenciace náročnosti	
Poznámky k realizaci	

Pracovní list/podrobný popis aktivity

Popis hry a její průběh

Hra je stejná jako klasické piškvorky s výjimkou toho, že lze symbol protihráče přepsat symbolem s větší hodnotou. Např.